



Liisa Koikkalainen

Kuvan ulkopuolinen äänimaailma

Näkökulmia diegeettiseen offscreen-ääneen

Metropolia Ammattikorkeakoulu
Medianomi
Elokuva ja televisio/ääni-ilmaisu
Opinnäytetyö
08.11.2011

Tekijä(t) Otsikko	Liisa Koikkalainen Ääni kuvan ulkopuolella
Sivumäärä Aika	30 sivua + 1 liite 08.11.2011
Tutkinto	Medianomi
Koulutusohjelma	Elokuva ja televisio
Suuntautumisvaihtoehto	Ääni-ilmaisu
Ohjaaja(t)	Ääni-ilmaisun lehtori Patrick Boullenger
TIIVISTELMÄ <p>Opinnäytetyön kirjallinen osa tutkii kuvan ulkopuolista ääntä elokuvassa. Siinä tutkitaan sen käyttötapoja sekä suhdetta kuvaan ja muihin äänen osa-alueisiin. Pyrkimys on herättää ajatuksia ja laajentaa näkemyksiä kuvan ulkopuolisen äänen suhteen ja elokuvaäänien käytön suhteen yleensä.</p> <p>Aluksi määrittellään elokuvaäänien perusosatekijät, joihin ääni yleensä jaetaan. Lisäksi esitellään malli, jonka avulla äänen sijoittuminen suhteessa kuvaan voidaan käsittää. Seuraavaksi käsitellään elokuvan ääniympäristöä ja kuvan ulkopuolisen äänen merkitystä siinä. Tämän jälkeen perehdytään elokuvaäänien historiaan ja varhaisempiin elokuva-alan henkilöiden näkemyksiin erityisesti kuvan ulkopuolisesta äänestä. Seuraavaksi siirrytään elokuvaesimerkkeihin, joissa käsitellään opinnäytetyön teososaelokuvaa 8 sekä muita elokuvia.</p> <p>Lopuksi reflektoidaan opinnäytetyötä ja ajatuksia siitä. Lähtökohta opinnäytetyölle on ollut henkilökohtainen kiinnostus kuvan ulkopuoliseen ääneen ja sen käyttötapoihin. Muille opinnäytetyö voi herättää ajatuksia ja näkemyksiä kuvan ulkopuolisesta äänestä ja laajentaa käsityksiä sen käyttötavoista.</p> <p>Liitteenä teososaelokuva 8.</p>	
Avainsanat	äänisuunnittelu, kuvan ulkopuolinen ääni, diegeettinen, offscreen, ääni

Author(s) Title	Liisa Koikkalainen Sound outside the picture
Number of Pages Date	30 pages + 1 appendice 8 November 2011
Degree	Bachelor of Arts
Degree Programme	Film and television
Specialisation option	Sound design
Instructor(s)	Patrick Boullenger, Principal Lecturer in Sound
<p>This Bachelor's thesis studies diegetic offscreen sound in films. It looks into ways of using such sound and its relationship with picture and other elements of sound. The goal is to raise thoughts and broaden ideas on diegetic offscreen sound and on film sound in general.</p> <p>The thesis begins by defining the basic elements of film sound in which sound is usually divided and presenting a model which helps to understand sound's position in relation to the picture. Next it deals with sound surroundings of a film and the meaning of diegetic offscreen sound in these surroundings. After this there is a look into the history of film sound and some earlier ideas and views on diegetic offscreen sound by various people in the film industry. Next there are examples of the thesis movie <i>8</i> and the films by other sound designers.</p> <p>At the end the writer reflects on the thesis and on thoughts about it. The basis for this thesis has been a personal interest in diegetic offscreen sound and the ways to use it. For others this thesis can provide new thoughts and views and broaden the ideas on how to use diegetic offscreen sound.</p> <p>The thesis movie <i>8</i> is in the appendice.</p>	
Keywords	sound design, sound outside the picture, diegetic, offscreen, sound

Sisällys

Johdanto	5
1 Elokuvaäänen osa-alueista	6
1.1 Diegeettinen ääni	7
1.2 Ei-diegeettinen ääni	8
1.3 Onscreen ja offscreen	8
1.4 Akusmaattinen ääni	9
2 Elokuvan ääniympäristöstä	10
2.1 Äänitilan ulottuvuus	10
2.2 Ajan kertominen äänellä	11
3 Äänen historiasta	12
3.1 Mielenpitoja äänielokuvan alkua ajoilta	12
3.1.1 René Clair	13
3.1.2 Alberto Cavalcanti	14
3.2 Näkemyksiä lähempänä nykyaikaa	15
3.2.1 Siegfried Kracauer	15
3.2.2 Noël Burch	16
4 Esimerkkejä elokuvista	17
4.1 Omia elokuviani	17
4.1.1 <i>8</i>	17
4.1.2 <i>Kirkonkylä Kyrkby</i>	20
4.2 Toisten elokuvia	22
4.2.1 <i>Se7en</i>	22
4.2.2 <i>Takaikkuna</i>	24
4.2.3 <i>Lost Highway</i>	24
4.2.4 <i>Uhri</i>	25
5 Lopuksi	26
Liitteet	

Johdanto

Kuulo on yksi ihmisen varhaisimmista aisteista. Alamme kuulla jo äitimme kohdussa. Syntymämme jälkeen näkö alkaa korvata kuuloa tärkeimpänä aistinamme, ja siitä asti opimme suhteuttamaan kuulemamme näkemäämme. Ihminen kuitenkin kuulee muutakin kuin kunakin hetkenä näkee. Miten tämä vaikuttaa kokemukseemme maailmasta? Miten kuulemamme muokkaa suhtautumistamme näkemäämme?

Opinnäytetyöni kirjallinen osa käsittelee kuvan ulkopuolista äänimaailmaa elokuvissa. Pohdin äänen merkitystä elokuvan kerronnassa varsinkin silloin, kun ääni toimii itsenäisenä kertojana ilman kuvassa näkyvää viitettä ääneen tai sen lähteeseen. Vierailen elokuvaäänen historiassa tarkoitukseni tutkia, minkälaisia näkemyksiä kuvan ulkopuolisesta äänimaailmasta oli äänen alkutaipaleella sekä selvittää, kuinka suhtautuminen erityisesti kuvan ulkopuoliseen äänimaailmaan on aikojen saatossa kehittynyt ja muuttunut. Pyrin esittelemään jo mahdollisesti olemassa olevia teorioita ja näkemyksiä äänestä kuvan ulkopuolella sekä tuomaan esiin omiin kokemuksiini ja kokeiluihini perustuvan näkökulmani. Tarkastelen myös kuvan ulkopuolisen äänen konkreettista vaikutusta kuvaan; miten tilaa voidaan sekä laajentaa että pienentää äänillä, ja miten kuvan tilan tuntu voi muuttua äänten vaikutuksesta.

Selitän aluksi muutamia avaintermejä, joiden avulla äänen sijoittumisesta kuvaan voidaan puhua. Sen jälkeen keskityn käsittelemään elokuvan maailman sisäistä äänimaailmaa eli ääniä, jotka elokuvan hahmokin voi kuulla. En siis puutu tarkemmin elokuvan scoreen (elokuvan musiikki, joka ei tule elokuvan maailmassa olevasta lähteestä) enkä elokuvamaailman ulkopuolisiin ääniefekteihin. Annan muutaman lyhyen esimerkin äänten konkreettisesta muokkauksesta ja siitä, miten jostakin äänestä saadaan halutunlainen, mutta lähinnä haluan pureutua äänen aiheuttamaan reaktioon tai tunnelmaan, en niinkään itse ääneen.

Kertaan nopeasti elokuvaäänen eri elementit ja niiden suhteen kuvan sisäiseen ja ulkoiseen maailmaan. Pyrin kuitenkin keskittymään pääasiassa ääniin, joihin kuvassa ei millään konkreettisella tavalla vihjata. Haluan tutkia nimenomaan ääniä, jotka eivät perustu suoraan kuvan tapahtumiin, vaan äänisuunnittelijan (tai ohjaajan) näkemykseen elokuvan maailmasta yleensä.

Käytän apunani esimerkkejä sekä omista että muiden elokuvista. Lisäksi tutkin, mitä muut ovat kuvan ulkopuolisesta äänestä kirjoittaneet. Mietin omaa kantaani suhteessa muiden ajatuksiin sekä tekemiini elokuvaan. Käytän esimerkkejä äänisuunnittelemistani lyhytfiktioista *Kirkonkylä Kyrkby* sekä teososaelokuvaani *8*, jossa olin yksi kolmesta äänisuunnittelijasta. Tarkoitukseni ei ole esittää täysin pätevää teoriaa kuvan ulkopuolisten äänten käytöstä, vaan pohtia ja avata aihetta sekä mahdollisesti herättää uusia ajatuksia äänestä ja sen käytöstä elokuvassa.

1 Elokuvaäänen osa-alueista

Elokuvaääni voidaan jakaa karkeasti kolmeen perusosatekijään, jotka ovat dialogi, tehosteet ja musiikki (Knowles Marshall 1988). Tämä lienee yleisin tapa jaotella ääni suurpiirteisiin ryhmiin, ja siksi käytän sitä myös tässä yhteydessä. Tehosteiden alle jaotellaan pohjat, foleyt, sekä pisteäänät. Itse erotan vielä ambienssin pohjista, vaikka yleisesti nämä kaksi kuuluvat ikään kuin saman käsitteen alle.

Oman ääniajatteluni mukaan pohjat ovat enemmänkin pakollinen osa elokuvan ääntä. Pohjilla taataan, ettei elokuvassa esiinny teknistä hiljaisuutta (kohtaa ääniraidassa, jossa ei ole mitään ääntä); pohja voi olla vaikka pelkkää huoneen huminaa, johon muut äänet istuvat paremmin kuin hiljaisuuteen. Pohjilla katetaan myös kuvan sanelemat pakolliset äänet; jos kuvassa ollaan junassa, on pakko kuulua junan ääni (ellei äänisuunnittelussa haluta ilmaista jotain muuta). Tämä junan ääni on pohjaääntä. Pohjaäänät ovat siis vahvasti yhteydessä kuvaan. Ambienssi taas on minulle enemmänkin ilmaisullinen elementti, jolla voidaan kertoa kuvan ulkopuolisestakin maailmasta. Kuvassa näkymätön tuuli, suurkaupungin elävä humina ja ihmisjoukon tasainen puheenporina ovat ambienssiääniä, jotka ulottuvat kuvan rajojen ulkopuolelle

ja joilla saatetaan ilmaista jotain. Ambianssiäänet voivat olla juuri sellaisia diegeettisiä offscreen-ääniä, joista opinnäytteeni aihe muodostuu.

Lisäksi ääni voidaan jakaa osa-alueisiin, joiden avulla pyritään selittämään, sijoittuuko ääni kuvan sisälle vai sen ulkopuolelle, tai kuuluuko ääni ollenkaan elokuvan sisäiseen maailmaan. Selitän seuraavaksi näitä osa-alueita sekä äänen kolmen perustekijän jaottumista tällä akselilla.

1.1 Diegeettinen ääni

Diegeettinen ääni tarkoittaa ääntä, joka sijoittuu elokuvan maailman sisälle. Se tarkoittaa ääntä, jonka myös elokuvan hahmo voi kuulla. Tällaisia ääniä ovat esimerkiksi hahmojen pitämät äänet, liikenne, luonnon äänet tai vaikka radiosta kuuluva musiikki. Dialogi, foley ja pohjat ovat yleensä diegeettistä ääntä. Poikkeuksena puheesta elokuvassa mainittakoon voiceover, joka harvoin kuuluu elokuvan maailmaan - ellei käytetä kikkaa, jossa kuvassa paljastetaan, että koko elokuvan ajan kuulunut voice over onkin esimerkiksi baaritiskillä istuneen miehen tarinointia. Tällöinkin voisi miettiä, onko koko voiceover kuulunut maailman sisälle ja ollut näin ollen diegeettistä ääntä, vai onko alun osuus ollut vain katsojien kuultavissa.

Dialogista toisena voisi mainita ihmisen pään sisällä kuuluvan ajatusäänen. Tällainen ääni on diegeettisyytensä suhteen mielestäni hiukan epämääräinen, sillä tavallaan se ei ole elokuvan todelliseen maailmaan kuuluva ääni, mutta hahmolle, jonka pään sisällä kyseinen ääni kuuluu, se on hyvin todellinen. Tämä herättää kysymyksen henkilöhahmojen subjektiivisesta maailmasta ja sen äänistä, mutta siihen en tässä puutu enempää. Tässä perusjaottelussa tämänkaltaisen päänsisäinen ääni menisi kuitenkin diegeettisenä äänenä.

Tehosteista osa kuuluu maailman sisälle, esimerkiksi autot ja räjähdykset. Osa taas on selkeästi ei-diegeettistä.

Diegeettinen ääni voi olla joko objektiivista tai subjektiivista. Objektiivisen äänen voivat kuulla kaikki hahmot, kun taas subjektiivinen ääni voi olla esimerkiksi jonkin hahmon päänsisäistä pohdintaa; tämä ääni kuuluu vain tälle hahmolle sekä katsojille, mutta

muut eivät sitä voi kuulla. Ääni on diegeettistä, koska se on osa elokuvan maailmaa, mutta subjektiivista, koska se ei kuulu kaikille tasapuolisesti.

1.2 Ei-diegeettinen ääni

Ei-diegeettinen ääni on elokuvan maailman ulkopuolista ääntä; ääntä, jonka vain katsoja kuulee. Tähän kategoriaan kuuluvat scoremusiikki ja osa tehosteista. Tässä on hyvä mainita scoremusiikin ja sourcemusiikin ero: scoremusiikki on ei-diegeettistä, elokuvan maailman ulkopuolelle sijoittuvaa, vain katsojille kuuluvaa musiikkia, kun taas sourcemusiikki tulee elokuvan maailman sisälle kuuluvasta lähteestä, esimerkiksi radiosta, katusoitajasta tai elokuvassa soittavasta bändistä. Sourcemusiikki on diegeettistä ääntä. Musiikin jaottelusta score- ja sourcemusiikkiin on hyvä muistaa, että elokuvan musiikkiraita voi koostua pelkästään elokuvan maailmaan kuuluvasta musiikista, ja scoremusiikkia ei välttämättä ole lainkaan. Esimerkkejä paljon sourcemusiikkia hyödyntävistä elokuvista ovat erilaiset musikaalielokuvat, kuten *West Side Story* ja *Rocky Horror Picture Show*, tai musiikkihenkilöstä kertovat elämäkertaelokuvat, kuten Tina Turnerista kertova *What's Love Got to Do with It* sekä Ray Charlesista kertova *Ray*.

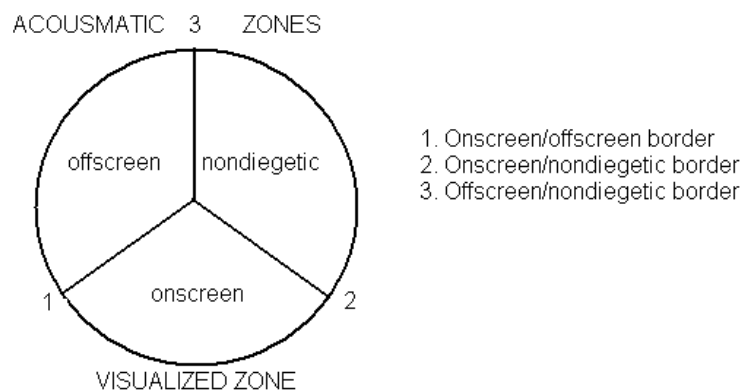
1.3 Onscreen ja offscreen

Onscreen-ääni tarkoittaa ääntä, joka sijoittuu kuvan rajojen sisäpuolelle. Kaikki ääni, mikä lähtee kuvassa olevasta lähteestä, on onscreen-ääntä. Tähän kategoriaan voi siis kuulua mikä tahansa elokuvaäänien perustekijöistä scoremusiikkia lukuun ottamatta. Foley on siitä mielenkiintoinen, että foley-äänien lähde voi olla esimerkiksi henkilön taskussa oleva avainnippu; se kilisee, mutta avaimia ei näy kuvassa. Onko tämä onscreen- vai offscreen-ääntä? Ehkä se kuitenkin tässä jaottelussa menee onscreenin puolelle, mutta ajatus on mielestäni mielenkiintoinen.

Offscreen-ääni on ääntä, joka tulee kuvan ulkopuolella olevasta lähteestä. Mikä tahansa äänen perustekijöistä voi olla offscreen-ääntä – paitsi scoremusiikki, joka ei kuulu kumpaankaan tässä jaottelussa, sillä sekä onscreeninä että offscreeninä kuuluva ääni on diegeettistä ääntä, ja scoremusiikki ei koskaan ole diegeettistä.

1.4 Akusmaattinen ääni

Säveltäjä Pierre Schaeffer kehitti termin *akusmaattinen ääni*, jolla hän tarkoittaa ääntä, jonka lähdettä emme näe. Elokuvan puolelle termin toi Michel Chion (1994, 71). Kaikki offscreen-ääni on siis akusmaattista ääntä. Ääni voi kuulua myös kuvassa olevan välineen kautta, esimerkiksi radiosta tai puhelimesta, mutta ääni on silti akusmaattista, sillä sen alkuperäistä lähdettä (puhujaa, musiikkia) ei näy. Akusmaattinen ääni voi kehittyä kahteen suuntaan; joko ääni on ensin ei-akusmaattista, eli äänen lähde näkyy kuvassa ja sen jälkeen ääni siirtyy akusmaattiseksi lähteen poistuessa kuvasta, tai sitten ääni on ensin akusmaattista ja muuttuu sen jälkeen ei-akusmaattiseksi äänilähteen tullessa kuvaan. Jälkimmäisestä käytetään myös termiä deakusmaatio. Akusmaattisen äänen vastakohta on visualisoitu ääni, eli ääni, jonka lähde ja aiheuttaja ovat nähtävissä. Onscreen-ääni on siis visualisoitua ääntä.



Kuvio 1. Michel Chionin kuviokuva äänen jakautumisesta onscreeniin, offscreeniin ja ei-diegeettiseen ääneen (Chion 1994, 74).

Michel Chionin jako äänen akusmaattiseen alueeseen ja visuaaliseen alueeseen offscreenin, onscreenin ja ei-diegeettisen perusteella on yksinkertainen ja pätevä tapa ajatella äänen sijoittumista suhteessa kuvaan sekä elokuvan maailmaan. Se selkeyttää myös opinnäytetyöni pääelementin, diegeettisen offscreen-äänen, sijoittumista suhteessa muihin äänen alueisiin.

2 Elokuvan ääniympäristöstä

Elokuvan maailma ja sen koko näytetään yleensä kuvassa. Näytetään, millaiseen ympäristöön elokuva ja kukin kohtaus siinä sijoittuvat. Kunkin kohtauksen tila voidaan kuitenkin määritellä myös pelkästään äänillä. Otetaan esimerkiksi kuva, jossa näkyy vain pala hankea ja hiukan lumipyryä. Kuva saataisiin sijoitettua keskelle suurta ja avaraa lumista autiomaata sijoittamalla kuvan ulkopuolelle kaukainen, kaikuva tuuli ja joitain yksittäisiä, etäisiä paukahduksia tai muita pisteääniä. Ekvalisaatiolla saataisiin ääntä kauas tai lähelle. Osa äänistä kaiutettaisiin ja osa jätettäisiin lähemmäs vähemmällä kaiulla. Myös äänentasolla pelattaisiin samalla tavalla. Kuvan ulkopuolisilla äänillä olisi iso rooli ja tuulesta tehtäisiin melkoisen iso ja kaikuva. Jos taas haluttaisiin sijoittaa kuva jonkun takapihalle talon seinän viereen, ei kaukaisia ääniä käytettäisi yhtä voimakkaasti, vaan keskityttäisiin lähiaäneen ja kaikua ei käytettäisi juuri lainkaan. Tuuli ei olisi yhtä voimakas. Luotaisiin kuva suojaisasta paikasta. Kuvan ulkopuolisella äänellä pystytään siis luomaan tiloja, joita kuvassa ei koskaan näy.

2.1 Äänitilan ulottuvuus

Michel Chion käyttää termiä *extension of sound space* (1994, 86), jonka voisi suomentaa sanoin äänitilan ulottuvuus. Tällä hän tarkoittaa nimenomaan tilan tuntua elokuvan ääniympäristössä, sekä suhteessa kuvaan että äänessä itsenäisesti. *Null extensionissa*, nollaulottuvuudessa, äänitila on supistunut käsittämään mahdollisimman kapean alan elokuvan ääniympäristöstä, esimerkiksi vain yhden hahmon yhdessä hetkessä kuulemat äänet. *Vast extension*, laaja ulottuvuus, taas käsittää lähes loputtoman äänitilan äänet. Kuulemme huoneen äänien lisäksi naapureiden ja käytävien ääniä, ääniä kadulta ja kauempaakin kaupungista. Äänet ovat useassa kerroksessa sekä voimakkuudeltaan että taajuuksiltaan ja äänitila tuntuu laajalta ja avaralta. Nollaulottuvuuden ja laajan ulottuvuuden välillä ovat äänitilan kaikki ulottuvuudet.

Äänitilan ulottuvuutta voidaan käyttää tehokeinona myös liikuttaessa subjektiivisen ja objektiivisen äänimaailman välillä. Esimerkki tästä voisi olla kohtaus, jossa henkilö lähestyy ovea, jonka takana hän uskoo odottavan jotain kauheaa. Ympäröivän maailman äänet katoavat, ja kuullaan vain henkilön jännittynyt hengitys,

sydämenlyönnit tai vaikka narisevat askeleet. Henkilön avatessa oven ja kauheuden paljastuessa äänimaailma aukeaa ja siirrytään nollaulottuvuudesta laajempaan ulottuvuuteen. Tämä tehokeino jätetään usein hyödyntämättä, sillä kauhuelokuvat ovat edelleen usein läpisävellettyjä ja musiikilla korostetaan jännittäviä tilanteita, kun niitä voisi hyvin korostaa myös äänillä tai äänten puuttumisella. Onneksi on olemassa poikkeuksia, joista mainittakoon jännityselokuvien mestarina Alfred Hitchcock ja absurdimpien elokuvien herra David Lynch.

Äänitilan ulottuvuuden avulla voidaan myös määritellä uusi tila elokuvan maailmassa. Kuvassa nähdään henkilö juttelemassa muiden kanssa, kun yhtäkkiä kuuluu kolaus kuvan ulkopuolelta; henkilö katsoo vasemmalle, ja näin meille kerrotaan, että vasemmalla on lisää elokuvan maailmaan kuuluvaa tilaa, jossa ehkä kohta tapahtuu jotain. (Bordwell ja Thompson 1985, 194.) Kuvassa ei ole vihjattu tähän alueeseen ennen ääntä.

Äänitilalla voidaan kertoa myös yksittäisen hahmon subjektiivisesta kokemuksesta, vaikka ääni sinänsä olisikin kaikkien hahmojen kuultavissa. Tomas Alfredsonin elokuvassa *Ystävät hämärän jälkeen* (*Låt den rätte komma in* 2008, äänisuunnittelijana Mikael Brodin) kuvataan 12-vuotiasta päähenkilöä koulussa, jossa häntä kiusataan rankasti. Kuvassa ei näy muita kuin päähenkilö, mutta äänimaailmassa kuullaan kaoottinen ja jopa hysteerinen koulun meteli. Vaikka äänet ovatkin sinänsä objektiivisia, yhdistettynä kuvaan pojasta yksin ne antavat vaikutelman siitä, miten poika kokee koulun turvattomaksi ja vaaralliseksi paikaksi. Äänillä saadaan siis myös subjektiivinen vaikutelma, vaikka äänitilan ulottuvuus olisikin laaja.

2.2 Ajan kertominen äänellä

Ääni on merkittävä tekijä myös elokuvan maailman ajankulun suhteen. Äänellä voidaan kertoa vuorokauden aika, päiväaika ja joskus jopa kellonaika. Opinnäytetyöelokuvassani 8 on kohta, jossa päähenkilöt keskustelevat makuuhuoneessa. Kohtauksessa tapahtuu aikahyppy, vaikka koko ajan pysytään samassa makuuhuoneessa, josta ei näy ulos. Valotilanne ei muutu, mutta äänessä

kuultava sade muuttuu hienoisesti; tällä pyritään saamaan katsojalle tieto siitä, että aikaa on hieman kulunut. Kuvassa tämä ei näy millään tavalla.

Kellonaika voidaan kertoa esimerkiksi kaappikellon lyönneillä (tosin tilaisuuksia tälle tulee harvoin nykymaailmaan sijoittuvissa elokuvissa). Kellonajan voi kertoa myös maailman sääntöihin perustuvilla elementeillä: jos on yleisesti tiedossa, mihin aikaan jumalanpalvelus sunnuntaiaamuisin on, voidaan kirkonkellojen äänellä vihjata tähän aikaan. Tämä tosin vaatii luottamusta siihen, että tarpeeksi monilla on tiedossa jumalanpalveluksen aika. Mutta tällaisia elementtejä käyttämällä, yhdistettynä muihin aikaan viittaaviin ääniin (kirkonkellot, heräilevän liikenteen äänet) voidaan kertoa elokuvan ajasta tarkastikin.

3 Äänen historiasta

Ensimmäinen ei-piirretty äänielokuva on Alan Croslandin vuonna 1927 ohjaama *The Jazz Singer* (äänisuunnittelijana Gerald W. Alexander). Se aloitti niin kutsuttujen talkiesien aikakauden, jota mykkäelokuvan ystävät karsastivat ja josta elokuvateollisuus riemuitsi. Toisten mielestä puhe oli jo kauan kaivattu puuttuva tekijä, kun taas toiset pitivät puhetta uhkana elokuvan taiteelle ja laittoivat toivonsa erilaisiin ääniefekteihin puheen korvaajina. Monet elokuvantekijät muodostivat omia mielipiteitään äänestä elokuvassa, ja hämmästyttävästi nämä mielipiteet ovat varsin valideja vielä tänäkin päivänä. Olosuhteet ovat muuttuneet ja teknologia kehittynyt, mutta ymmärrys äänestä oli vahvoissa kantimissa jo tuolloin.

3.1 Mielipiteitä äänielokuvan alkuajoilta

Ensimmäisenä äänenä ei-piirrettyihin elokuvaan tuli puhe. Teknologian ollessa uutta yleisö vaati saada nähdä, ettei heitä huijattu: he halusivat nähdä kuvassa, että ääni todellakin tulee hahmon suusta. Tämän takia myös kameroiden liike rajoittui huomattavasti, koska kuvan täytyi aina olla puhuvassa ihmisessä, jotta katsojat olisivat

uskoneet. Tämä päti alussa myös muihin ääniin; äänen lähteen täytyi näkyä kuvassa, ja näin ollen äänimaailma ei voinut olla kovin rikasta. (Doane 1980, 162.)

Äänielokuvan tehtävä on paljastaa meille meidän akustinen ympäristömme, akustinen maisema, jossa elämme, asioiden äänet ja luonnon intiimit kuiskaukset; kaikella tällä on ihmispuhetta suurempi ääni, ja se keskustelee kanssamme elämän suunnattomalla voimalla ja lakkaamatta vaikuttaa ja ohjaa ajatuksiamme ja tunteitamme aina meren syvästä kohinasta suuren kaupungin meteliin, sekä koneiston karjunnasta aina syyssateen kevyeen naputukseen sen osuessa ikkunaan.

Bela Balazs: *Theory of the Film: Sound*. 1948 (*Film Sound: theory and practice* s. 116)

3.1.1 René Clair

Ohjaaja René Clair kirjoittaa vuonna 1929 artikkelissaan *The Art of Sound* (Clair 1929, 92) ensimmäisten puhe-elokuvien ääniefekteistä ja siitä, kuinka ne alun ihmetyksen jälkeen alkoivat tuntua kovin turhilta ja kuvaa toistavilta - varsinkin, kun samoja efektejä käytettiin elokuvasta toiseen. Clairin mielestä piti keskittyä ääniin, joiden avulla kuvaa pystyttäisiin ymmärtämään paremmin ja jotka herättäisivät tunteita, joita pelkän kuvan avulla ei voi saavuttaa. Clair antaa esimerkkinä kohtauksen elokuvasta *Broadway Melody* (1929, ohjaus Harry Beaumont, äänisuunnittelijaa ei kreditoitu). Kohtauksessa kuvassa näkyvät naishenkilön ahdistuneet kasvot katsomassa ikkunasta. Äänellä kerrotaan, mitä hän katsoo: kuuluu oven pamaus ja pois ajavan auton ääni. Äänellä luodaan pohja henkilön tunteille; äänillä kerrotaan, miksi hän tuntee niin kuin tuntee. Mykkäelokuvassa olisi jouduttu leikkaamaan kuvaan pois ajavasta autosta, kun taas äänten ansiosta voidaan pysyä naisen kasvoissa ja kertoa äänellä muu osa tarinaa. Äänellä pystytään siis korvaamaan selittäviä kuvia ja näin voidaan pysyä tärkeimmässä. Näin kuvan ulkopuolista maailmaa osattiin hyödyntää jo äänielokuvien alkuajoilla, vaikka puhe-elokuvat olivatkin tuolloin viemässä alaa. Clair uskoi, että turhien ääniefektien käytön loputtua (hänen mielestään ei tarvinnut kuulla esimerkiksi taputusta, jos se jo kuvassa näytetään) elokuvantekijät oppisivat hyödyntämään ääniä samoin kuin Chaplin hyödynsi mykkäelokuvissa esimerkiksi varjoja, kun hän pelkillä vaunujen varjoilla näyttelijän kasvoilla kertoi ohi kulkevasta junasta. Clair oli siis sitä mieltä, että kuvaa toistavat ääniefektit olivat turhia, ja tekijöiden pitäisi keskittyä vain joltain uutta informaatiota tuoviin ääniin. (Clair 1929, 92-95.) Tämä on mielenkiintoinen

näkemys asiasta, vaikkakin uskon, ettei tällaisten elokuvien kannatus olisi ollut kovin pitkäkestoista – näin Clair itsekin epäili.

Clair puhuu äänen ja kuvan suhteen luovasta käytöstä myös puheen kohdalla antaen esimerkiksi sen, miten jo kaksi vuotta ensimmäisen äänielokuvan jälkeen tajuttiin, että on paljon mielenkiintoisempaa katsoa kuuntelijan kuin puhujan kasvoja, ja näin sekä ääni- että kuvaleikkausta opittiin käyttämään elävästi suhteessa toisiinsa; ei tunnettu enää tarvetta todistella äänen ja kuvan yhteensopivuutta kuvilla puhujan suusta. Katsojat olivat jo nähneet, että ihmeiden ihme, mehän todella kuulemme hahmojen puhuvan ja myös kuva tämän meille kertoo. (Clair 1929, 94.) Katsojatkin alkoivat siis kaivata jotain uutta, jotain lisää. Näin avautui uusia tapoja tehdä elokuvaa; ymmärrettiin, että ääni ja kuva voivat elää toisistaan riippumatta ja silti samaa tarinaa kertoen.

3.1.2 Alberto Cavalcanti

Ohjaaja ja tuottaja Alberto Cavalcanti kirjoittaa vuonna 1939 artikkelissaan *Sound in films* (Cavalcanti 1939, 107) siitä, kuinka äänellä voidaan vihjata johonkin kuvassa näkymättömään asiaan. Hän käyttää esimerkkinä sitä, kuinka hän usein laittaa koiran haukkumisen äänen silloin, kun haluaa vihjata ulkotilaan ja mukavaan ympäristöön. Hänen mukaansa kuvassa ei silloin voi näkyä koiraa, koska silloin ääni olisi toteamus, ei vihjaus. Hän mainitsee toisen hyvän esimerkin, lokit. Lokkien ääntä käytettiin paljon vihjaamaan nimenomaan ulkoilmasta ja merestä, mutta nykyään sitä ei oikeastaan voi vakavasti otettavasti käyttää muutoin kuin silloin, jos kuvassa todella näkyy lokkeja; lokkien äänestä on tullut niin kliseinen.

Cavalcanti kirjoittaa kahdesta tavasta käyttää kuvan ulkopuolista ääntä. Toinen on tutut äänet, joilla vihjataan jonkin kuvassa näkymättömän tutun asian olemassaoloon (koiran haukkuminen, lokit), ja toinen on tuntemattomat äänet, joiden alkuperää ei voi pelkän äänen perusteella arvata. (1939, 108.) Tätä jälkimmäistä käytetään paljon kauhu- ja jännityselokuviissa: oudolla äänellä herätetään pelkoa lähellä olevasta vaarasta. Näissä tapauksissa kuitenkin äänen lähde paljastetaan lopulta, koska jännitys huipentuu vasta hetkeä ennen kuin äänen alkuperä tai ainakin sen välillinen aiheuttaja paljastuu – ilman sen paljastamista ääni jäisi irralliseksi eikä pelotusefekti toimisi. On

huomattava, että äänen ei tarvitse näissä tapauksissa olla realistinen; jos tarkoitus on herättää kauhua, voidaan se tehdä äänellä. Cavalcanti kertoo mykkäelokuvan kohtauksesta, jossa lentokoneen ääni oli korvattu äänellä, joka syntyy, kun avointa symbaalia lyödään kahdella pehmeäpäisellä rumpukapulalla. Tämä ääni oli paljon oikean lentokoneen ääntä pelottavampi ja herätti halutun tunteen. Äänillä voidaan siis luoda tunteita, mitä pelkällä kuvalla ei saada aikaan. Tämä pätee myös kuvan ulkopuolisiin ääniin, joilla pystytään luomaan tietynlaista tunnelmaa samalla, kun kuvassa annetaan informaatiota. Cavalcanti sanookin, että kuva puhuttelee järkeä, kun taas äänillä pystytään vetoamaan suoraan tunteisiin. (1939, 109.)

3.2 Näkemyksiä lähempänä nykyaikaa

3.2.1 Siegfried Kracauer

Elokuvateoreetikko Siegfried Kracauer kirjoittaa vuonna 1960 ilmestyneessä kirjassaan *Theory of Film: The redemption of Physical Reality* (Kracauer 1960, 102) äänen symbolisesta merkityksestä ja siitä, miten koemme kuulemamme äänen, jos sen lähde ei ole nähtävissä. Tuttu ääni, kuten koiran haukunta, yhdistyy mielessämme tietenkin heti koiraan, ja ehkäpä herättää muistoja omasta elämästämme. Miten sitten näitä tuttuja ääniä voisi käyttää symbolisesti elokuvassa? Kracauer tuntuu olevan sitä mieltä, että ei kovinkaan helposti, mikäli kuvassa tapahtuu jotain äänen kanssa ristiriidassa olevaa. Kracauer antaa esimerkkinä kohtauksen, jossa kuvataan rauhasaa perhettä kauniissa ympäristössä. Jos tähän kuvaan nyt yhdistäisi ukkosen äänen tarkoituksena viestiä lähestyvistä perheidyllä uhkaavasta vaarasta, ei Kracauerin mielestä voitaisi onnistua. Kracauer ei usko, että ihminen kykenisi ymmärtämään ukkosäänen symbolista merkitystä, vaan kokisi sen liian kirjaimellisesti. Hänen mielestään äänen täytyy olla yhteydessä kuvaan jollain ymmärrettävällä tavalla, jotta sen symbolinen merkitys voisi toimia. (1960, 139.) Itse en vetäisi näin jyrkkiä johtopäätöksiä. Ei äänen tarvitsekaan tietoisesti herättää katsojassa ahaa-elämystä ja äänen symbolisen merkityksen tajuamista; äänen tarkoitus on herättää tunne, että jotain on pielessä, jokin tässä idyllissä ei ole niin kuin pitäisi. Totta kai tämä vaatii luottamusta siihen, että katsoja on kyllin älykäs ymmärtääkseen asioiden monitasoisuutta ja uskoa, että katsoja ei lue kaikkea kirjaimellisesti (”jaahas, nyt kuuluu ukkonen; kohta varmaan sataa”). Ja haittaako se, vaikka lukisikin? Joskus äänen merkityksen tajuaminen tulee vasta

jälkeenpäin, kun äänen vihjaama asia on jo tapahtunut. Katsojalle täytyy antaa mahdollisuus tulkita elokuvaa itse, eikä ojentaa tarjottimella itsestäänselvyksiä. Kracauerin tavasta ajatella kertonee seuraava sitaatti parhaiten:

Siegfried Kracauer on mies, joka ei voi sanoa ”onpa kaunis päivä” ilman, että hän ensin määrittelee, että todellakin on päivä, ja että termi ’päivä’ on merkityksetön ilman loogisesti määriteltä käsitettä ’yö’; että molemmat nämä termit ovat merkityksettömiä, jos ei ole maailmaa, jossa päivä ja yö vuorottelevat, ja niin eteenpäin. Kun hän vihdoinkin on saanut määriteltä tietoteoreettisen systeemin tukemaan hänen oikeuttaan todeta, että päivä on kaunis, on meidän päivämme jo pilalla.

Pauline Kael: *I lost it at the movies* (1965).

3.2.2 Noël Burch

Ranskalainen elokuvaohjaaja Robert Bresson on sanonut kuvan ja äänen suhteesta, että ääni tuo mieleen aina kuvan, mutta kuva ei koskaan ääntä. Elokuvakriitikko Noël Burch kyseenalaistaa tämän väitteen artikkelissaan *On the Structural Use of Sound* (Burch 1969, 200) käyttämällä esimerkkinä Gregory Markopouloksen elokuvan *Twice a Man* alkua, jossa kuva on mustana ja kuullaan vain ääniä, jotka puolet ihmisistä ajattelisi olevan sateen ääntä ja puolet aplodien ääntä. Tässä Burchin mukaan nähdään se, ettei ääni aina, ainakaan yksiselitteisesti, herätä haluttua kuvaa. Burch mainitsee, että Bresson käyttää elokuvissaan niin yksinkertaisia offscreen-ääniä (oven narina, askeleet), että niiden onkin helppo herättää haluttu mielikuva. Monimutkaisempien äänten kohdalla on Burchin mukaan vaikea saada selkeä ja luonnollisen kuuloinen lopputulos ilman kuvan tukea. (Burch 1969, 200-201.) Itse ajattelisin asian ehkä niin, että on kovin paljon genrestä ja halutusta lopputuloksesta kiinni, tarvitseeko offscreen-äänten olla selkeitä ja vain yhdellä tavalla ymmärrettäviä. Voi olla, ettei yleisön aina tarvitsekaan tajuta, onko kyseessä sade vai aplodit.

Burch kirjoittaa myös siitä, kuinka useat äänisuunnittelijat ovat kokeilleet käyttää ääniä vapaammin ja niiden rytmikkaan keskittyen; tehdä offscreen-äänistä ikään kuin elokuvan musiikkiraita. Tämä tehdään järjestelemällä realistiset äänet (joita ei juurikaan teknisesti käsitellä) rytmillisiin järjestelmiin musiikin kaltaisesti. Tämä kuitenkin Burchin mukaan vaatisi huomioimista jo kuvausvaiheessa ja siinä, miten kuvat rytmitetään. (Burch 1969, 205.) Tämä on täysin mahdollinen ajatus, ja Burchin artikkelin ilmestymisen jälkeen on tässä tultu jo eteenpäin. Monella elokuvantekijällä on

kasvava tarve jättää perinteinen score vähemmälle ja keskittyä enemmän ääniefektien rytmillisiin mahdollisuuksiin. Useissa elokuvissa käytetäänkin nykyään huomattavasti enemmän hyväksi myös ääniefektien rytmikkäitä ja ilmaisukykyä, eikä musiikkia tarvita enää kertomaan jokaisen kohtauksen tunnelmaa – vaikka filosofi Arthur Schopenhauer olikin aikoinaan sitä mieltä, että sopiva musiikki soitettuna mihin tahansa kohtaukseen, toimintaan, tapahtumaan tai ympäristöön avaa meille sen (kohtaus, toiminta, tapahtuma tai ympäristö) syvimmän salaisuuden ja on tarkin ja selkein kommentti siihen. Onneksi on olemassa meitä äänisuunnittelijoita, joilla on tähän hiukan eriävä näkemys!

4 Esimerkkejä elokuvista

Olen itse päässyt kokeilemaan kuvan ulkopuolisen äänimaailman rakentamista muutamissa äänisuunnittelemissani elokuvissa. Lisäksi olen pyrkinyt kuuntelemaan, miten toiset sen tekevät. Kirjoitan tässä nyt hiukan laajemmin muutamasta omasta elokuvastani sekä toisten elokuvista, joissa koen olevan merkityksellistä kuvan ulkopuolista äänisuunnittelua.

4.1 Omia elokuviani

4.1.1 *8*

Teososaelokuvassani *8* on raiskauskohtaus, joka sijoittuu kotibileisiin. Kuvassa näkyy pelkästään kolme henkilöä tyhjässä huoneessa, eikä missään ole minkäänlaisia bileiden merkkejä. Halusin itse pelata diegeettisillä äänillä, jotta kolme henkilöä saataisiin erotettua muista samalla, kun maailman äänillä luotaisiin ahdistava tunnelma. Bileitä ei koskaan näytetä, vaan kaikki tehtiin äänellä sijoittamalla huoneen ulkopuolelle erilaisia ihmisten ääniä, rikkoutuva lasi ja musiikkia. Teknisesti äänet käsiteltiin poistamalla yläpäättä ja preesensiä, jotta saatiin ne siirtymään kuvasta kuvan ulkopuolelle. Ensin kuullaan kuvassa näkyvän huoneen ulkopuolella olevat juhlijat ja siellä soiva musiikki melko selkeästi, mutta tilanteen huoneessa muuttuessa ahdistavammaksi huoneen ulkopuoliset äänet hiljenevät ja huomio tuodaan kolmeen sängyllä olevaan henkilöön. Tässä siirrytään laajasta äänitilasta pieneen tarkoituksena kiristää myös katsojien

kokemaa tilantuntua ja tehdä näin tilanteesta mahdollisimman ahdistava. Tässä kohtaa mukaan astuvat myös ei-diegeettiset tehosteet sekä score, joilla myös erotetaan raiskaus omaksi kohtaukseksi, irrallisena ympäröivästä tilasta.

Bileet esiintyvät pelkillä äänillä myös kohtauksessa, jossa ollaan biletalon ulkopuolella. Tässäkään kuvassa ei näy yhtäkään juhlijaa ihmistä, ja talo näyttää kuvallisesti täysin hiljaiselta. Äänissä kuitenkin kuuluu vaimea bassovoittainen musiikki ja hiukan ihmisten ääniä. Tämä saa talon heräämään eloon tarpeeksi, jotta katsojalle saadaan kokemus juhlista. Nämä kaikki äänet ovat diegeettisiä, eikä niiden lähdettä koskaan näytetä. Kuvan ja äänen maailmat erikseen ovat toistensa vastakohtia, mutta yhdessä ne muodostavat monitasoisen kohtauksen, jossa äänillä luodaan eri tiloja ja tilanteita ja kerrotaan elokuvan tapahtumista itsenäisesti. Ääni kertoo, mitä kuvassa tapahtuu.

Äänisuunnittelimme elokuvan yhdessä ohjaajan ja kolmannen äänisuunnittelijan kanssa, joten minun täytyi ottaa huomioon myös toisten näkemykset elokuvan äänimaailmasta. Oli antoisaa ja mielenkiintoista tehdä työtä kahden muun henkilön kanssa, joilla on omat käsityksensä siitä, miltä tällaisen elokuvan tulisi kuulostaa. Myös kuvan ulkopuolinen äänimaailma piti sovittaa vastaamaan kolmen ihmisen näkemystä. Eniten ajattelumme eroavaisuudet näkyivät juuri offscreen-äänissä ja siinä, miltä halusimme kuvan ulkopuolisen maailman kuulostavan. Tämä kertoo ehkä osittain siitä, mitkä äänet tämänkaltaisessa elokuvassa useimmiten koetaan juuri tietynlaisiksi: väkivallan äänistä olimme täysin samaa mieltä, samoin kuin ei-diegeettisistä tehosteista. Kauhuelokuvan diegeettinen äänimaailma onkin monijakoisempi ja voidaan käsittää hyvin eri tavoin, sillä usein ihmiset mieltävät musiikin olennaiseksi osaksi kauhuelokuvan äänimaailmaa ja unohtavat sen, että maailman sisäisilläkin äänillä voi ilmaista.

Näkemystemme eroavaisuus tuli parhaiten esille yöaikaan tapahtuvassa ulkokohtauksessa, jossa päähenkilö Riku tulee hakemaan tyttöystävänsä Lindaa bileistä. Riku seisoo auton luona ja odottaa Lindaa, joka hetken päästä tulee hoiperrellen. Äänessä kuullaan bileiden äänet talosta, mutta tarvittiin myös ulkoäänet. Olin kyseisen kohtauksen äänisuunnittelija ja päätin käyttää kahta raitaa, jotka olin itse aiemmin äänittänyt: heinäsiirkoja ja lintujen yöllistä laulua. Kohtauksen talo sijaitsee metsän vieressä, ja kuvassakin näkyy vain talo ja metsää, joten en tarvinnut

minkäänlaisia kaupungin ääniä. Se oli hyvä, sillä hain eristäytyneisyyden tunnetta oikeastaan kaikissa kohtauksissani, sillä koin sen sopivan parhaiten elokuvan maailmaan.

Olin siis laittanut heinäsiirakat ja linnut paikoilleen ja katsoimme kohtausta yhdessä muiden äänisuunnittelijoiden kanssa. Ohjaaja-äänisuunnittelija sanoi heti, että mitkä nämä linnut tässä ovat. Selitin, että koska ollaan metsän vieressä ja samat linnut ovat aiemminkin kuuluneet tässä ympäristössä, ajattelin, että ne kuuluisivat nytkin. Molemmat äänisuunnittelijatoverini olivat tästä ehdottomasti eri mieltä. He halusivat kohtaukseen painostavuutta, ja linnut olivat liian iloisia. Itse olin niin jumittunut lintuihin käytettyäni niitä aiemmassakin kohtauksessani, etten ollut lainkaan halukas luopumaan niistä – varsinkin, kun yksi perusteluista muilta oli, että eiväthän linnut yöllä laula. Minä, Itä-Suomen metsien kasvatti, olin pöyristynyt ja puolustin lintujani vielä voimakkaammin! Selitin, että olin käyttänyt lintuja aiemmassa järvenrantakohtauksessa, joka sijoittui samoihin maisemiin, joten miksi linnut nyt yhtäkkiä eivät käyneetkään. Toisten perustelut saivat minut muuttamaan mieleni; he selittivät, että järvenrantakohtauksessa haettiin kaunista, rauhallista tunnelmaa, johon lintujen laulu sopii täydellisesti yhdessä veden liplatuksen ja nuotion rätinän kanssa. Kohtauksessa, jossa Riku hakee Lindan, haettiin kuitenkin hyvin eri tunnelmaa, eivätkä linnut enää palvelleet tarkoitusta yhtä hyvin kuin heinäsiirakat. Kyse oli halutun tunnelman luomisesta, ei siitä, mitkä äänet realistisesti tällaisessa ympäristössä kuuluisivat.

Tajusin, että näinhän se on. Ei ole pakko laittaa aina samoja ääniä samoissa ympäristöissä tapahtuviin kohtauksiin, vaikka ne tapahtuisivat täsmälleen samoihin vuorokauden aikoihin. Kyse on ilmaisusta, ja ilmaisulliset ratkaisut määrittelevät käytettävät äänet, ei tiukka realismi – vaikka kohtaus olisikin täysin realistiseksi tarkoitettu ja niin toteutettu. Mainittakoon vielä, että kuvassa ei koskaan näkynyt yhden yhtä lintua, saati heinäsiirakkaa.

4.1.2 *Kirkonkylä Kyrkby*

Vuonna 2010 valmistuneessa opiskelijaelokuvassa *Kirkonkylä Kyrkby*, jonka äänisuunnittelin, pyrin nimenomaan kokeilemaan kuvan ulkopuolisen äänimaailman käyttöä ja sitä, mitä pelkillä diegeettisillä offscreen-äänillä voisi kertoa. Kyseessä on melko minimalistinen elokuva, jonka tapahtumat sijoittuvat maaseudulle ja pieneen kirkonkylään, joten äänessäkään ei voinut tehdä mitään massiivista; piti pelata pienillä äänillä, jotka kuitenkin kertoisivat paikasta jotain.

Ensimmäisenä aloin miettiä, minkälaiset äänet määrittelisivät elokuvan tilan, sen maailman. Kyseessä on elokuva, jossa ei ole yhtään maisemakuvaa tai muutenkaan kuvia, joilla kerrottaisiin ympäristöstä ja paikasta. Kuvissa on aina päähenkilö Pasi jossain tilanteessa, eikä ympäristöä nähdä. Äänillä oli siis voitava kertoa, minkälaiseen maailmaan elokuva sijoittuu. Lähdin miettimään, millaiset äänet kertoisivat sen, että kyseessä on paikka keskellä ei mitään; paikka, jossa metsä ympäröi ja naapureita on vähän. Piti siis kertoa yksittäisillä äänillä sekä tämä että ympäröivä hiljaisuus. Ensimmäinen kuva kirkonkylästä oli kuva, jossa päähenkilö on juuri astunut junasta ja seisoo Kirkonkylän asemalla. Kuvasimme moottoritien lähellä, joten kuvasääntä ei voinut käyttää lainkaan. Mitkä äänet siis kertovat metsästä ja rauhasta? Yllättäen löysin tähän ne meluisimmat äänet: koiran haukunnan ja moottorisahan. Mikään ei kerro metsän läheisyydestä paremmin kuin moottorisaha, vai oletko koskaan kuullut moottorisahaa keskellä kaupunkia? Koiran haukunnan sijoitin niin, että sen voisi ajatella tulevan jonkun pihalta, jolloin se yhdistyisi enemmän pieneen paikkaan, jossa koiria pidetään ulkona. Tähän lisäksi en laittanut muuta kuin talvisen tuulen, ja äänimaisemani oli valmis. Minkään näiden kolmen äänen lähdetä ei missään vaiheessa näytetä; itse asiassa tämän elokuvan kanssa lähestulkoon kaikki äänisuunnittelu sijoittui kuvan ulkopuolelle diegeettisiin offscreen-ääniin; elokuvassa ei ole yhtä ainoaa äänitehostetta, joka ei kuuluisi elokuvan maailmaan eli ei olisi diegeettinen.



Kuvio 2. Kirkonkylä Kyrkbyn päähenkilö Kirkonkylän juna-asemalla. Äänissä kuuluu koiran haukunta ja moottorisahan surina jostain kauempaa.

Toisessa kuvassa, kun Pasi kävelee Kirkonkylässä, kuulemme harakan räkäisyn. Taas yksinkertainen ääni, jonka useimmat yhdistävät pienempään paikkakuntaan. Pasiin kävellessä Kirkonkylän raitilla kuuluu traktorin ääni vähän kauempaa – missään vaiheessa ei kuvassa nähdä niin varista kuin traktoriakaan. Pysin näillä äänillä kertomaan paikasta ja sen luonteesta; äänet ovat yksittäisiä, vähän kömpelöitä ja liikuttavia – kuten Pasiin maailma, kuten Kirkonkylän maailma. Näillä äänillä pyrin siis luomaan ikään kuin lihaa kuvan ympärille, kertomaan elokuvan maailman luonteesta.

Jälkeenpäin ajateltuna, nyt vähän enemmän asiaa pohdittuani, olisin voinut käyttää tällaisia pisteäänä ja tehosteita enemmänkin. Toisaalta haluan itsepäisesti pitää kiinni siitä, että ääniä ei tarvitse piilotella toisten äänten alle; minusta pöllö voi aivan hyvin huutaa kovaa, niin että se todella kuuluu ja siihen kiinnittää huomiota. Ihmisillä tuntuu olevan kummallinen käsitys siitä, että ääni, jonka lähdettä ei kuvassa nähdä, ei saisi kuulua liian lujaa, siihen ei saisi vetää huomiota. Itse haluan rakentaa äänimaailman, joka soi. Välillä se soi hiljaa ja välillä lujaa, mutta se soi!

Kohtauksessa, jossa Pasiin paras ystävä Masa odottaa Pasiä koulun käytävällä, ei näy ketään muita kuin Masa. Halusin äänillä tuoda kuvaan hiukan eloa, joten rakensin koripallopelin kuulumaan jostain koulun tiloista. Ääni ei sinänsä kerro mitään, mutta se tuo kohtaukseen elävyyttä (ja viihdytinpä samalla hieman itseäni piilottamalla kohtaukseen äänen, joka kuulostaa siltä, kuin koripallolla olisi heitetty vahingossa

ikkuna rikki). Äänillä voi siis myös elävöittää kuvaa, mikäli kuva muuten tuntuu esimerkiksi liian pitkältä tai hiljaisuus liian painostavalta ja osoittevalta.

4.2 Toisten elokuvia

4.2.1 *Se7en*

David Fincherin elokuva *Se7en* (1995, äänisuunnittelijana Ren Klyce) on hyvä esimerkki siitä, miten kuvan ulkopuolisella äänimaailmalla voidaan luoda tunnelmia riippumatta siitä, liittyykö ääni mitenkään kuvassa näkyviin tapahtumiin.

Elokuva alkaa kuvallisesti rauhallisella kohtauksella, jossa Morgan Freemanin esittämä poliisi pukee päälleen tyhjässä asunnossa. Kuvataan, kuinka hän kerää virkamerkinsä ja tavaransa kaikessa rauhassa. Asunto on mukava, kaikki näyttää hiljaiselta ja tyyneeltä. Äänessä tapahtuu kuitenkin hyvin päinvastaista; ulkoa kuuluu ihmisten riitelyä, hektistä liikennettä ja epämääräistä melua. Kyseessä on siis äänitilan suuri ulottuvuus, eli elokuvan ääniympäristö on tässä erittäin avara ja tilava. Äänet ovat niin kovalla, että niiden tunkeutuminen asuntoon alkaa tuntua ahdistavalta. Samaa taktiikkaa käytetään Brad Pittin esittämän poliisin kohdalla: hahmo heräilee asunnossaan vaimonsa vierestä ja kaikki on kuvassa tyyntä. Ulkoa kuitenkin kuuluu kova hälinä, ja tila tuntuu kadun ja kaupungin äänien levottomuuden takia, kuvan rauhallisuudesta huolimatta, altaalta ja turvattomalta. Äänillä luodaan kuva ahdistavasta ja jopa pahasta kaupungista, jossa ihmiset eivät ole suojassa edes kotonaan, ja kaduilla voi tapahtua mitä vain. Missään vaiheessa ei kuvassa tätä niin selvästi tuoda näkyviin kuin äänillä. Kuvan tila on rajattu, kun taas äänessä päästään äärettömyyksiin saakka samalla, kun kuulemme lähikuvassa tapahtuvat äänet.

Toinen tapa, millä tätä ahdistavuutta elokuvassa luodaan, on poliisiradio. Poliisiradio on hyvä esimerkki akusmaattisesta äänestä, jossa väline, josta ääni kuuluu, on kuvassa, mutta itse äänilähde ei nähdä. Aina, kun poliisit ovat rikospaikalla, kuuluu taukoamaton poliisiradion selostus. Useimmat meistä yhdistävä poliisiradiot rikoksiin, rauhan rikkoutumiseen ja johonkin levottomaan. Poliisiradio on elokuvassa välillä jopa suhteettoman kovalla, jolloin tämänkaltaiset mielikuvat vain korostuvat. Toki kuvassakin on synkkyyttä, mutta äänillä tämä synkkyys ja surkeus voidaan tuoda aivan

katsojiin kiinni, epämurkavan lähelle. Näin saadaan aikaan huomattavasti moniulotteisempi maailma, kuin pelkällä kuvalla saataisiin.

Elokuvan äänessä tapahtuu kuitenkin muutos, mitä syvemmälle juoneen mennään. Alussa esitellään elokuvan maailma, mutta juonen edetessä syvennyttään henkilöhahmoihin. Tämän huomaa äänimaailmassa, joka hiljenee ja harvenee huomattavasti alun kaaoksesta. Enää kaupungin ääniä ei niin korosteta ja ne ovat huomattavasti neutraalimmat. Keskitytään vetämään katsojan huomio kuvan tapahtumiin; onscreen-äänit korostuvat; hahmoille annetaan tilaa keskittymällä vain akuutteihin ääniin ja jättämällä kuvan ulkopuolinen äänimaailma pienemmälle. Tässä siirrytään siis suuresta ulottuvuudesta lähemmäs nollaulottuvuutta ja pelataan vähemmällä äänimäärällä ja –tilalla. Vasta aivan lopussa, kun loppukäännö on jo tullut, palataan hiukan takaisin alun tunnelmiin tuomalla poliisiradiot mukaan. Näin saadaan lopuksi taas kokonainen kuva elokuvan maailmasta ja ikään kuin suljetaan se samalla, kun se jää katsojan korviin leijumaan kylmänä ja lohduttomana.

Se7en on äänimaailmansa rohkeudella varsin poikkeava, sillä siinä ei arastella *luoda* diegeettisillä offscreen-äänillä. Äänit kuuluvat arastelemattoman kovaa ja selkeästi dominoivat kohtausta. Äänimaailma ei kuitenkaan teknisesti ole kaoottista, vaan kaikki on jaoteltu ja miksattu tarkasti, jotta katsoja pystyy erottelemaan äänit samalla, kun ne yhdessä luovat ahdistavan kokonaisuuden. Äänitilan ulottuvuudella pelataan taitavasti ja sillä johdatellaan katsojaa kiinnittämään huomiota haluttuihin asioihin. Ääni toimii itsenäisenä kertojana, mutta ei itsetarkoituksellisesti vaan uskollisesti tarinaa palvellen. Tässä nähdään hyvä esimerkki siitä, miten äänen ei tarvitse olla kuvaan sidottu tai kertoa vain asioita, jotka kuvassa ainakin jossain vaiheessa näytetään, vaan ääni voi toimia omalla tasollaan; siellä, minne kuva ei aina yletä.

Mikään kuvassa ei viittaa esimerkiksi alkukohtauksen kauheisiin ääniin; tappelevia ihmisiä ei koskaan nähdä, liikenne ei koskaan kuvassa ole yhtä ahdistavaa, eikä epämurkavien äänten lähettä koskaan näytetä, vaikka äänit selkeästi ovat diegeettisiä. Samoin poliisiradiot kuuluvat silloinkin, kun kuvassa ei kertaakaan edes vilahda poliisiradiota. Tämä on kuvan ulkopuolisen äänimaailman huolellista hyödyntämistä, ja lopputuloksena on eheämpi ja rikkaampi elokuvan maailma.

Se7enissä äänten sijoittelulla on pelattu asuntokohtauksissa, joissa ulkopuolinen maailma tulee kohtuuttoman lähelle ja kuuluu suhteettoman kovalla. Myös poliisiradiot pauhaavat lujalla ja armottoman loputtomasti. Kuvan ulkopuolisia ääniäkin voi siis sijoittaa epärealistisesti niin, että ne silti pysyvät elokuvan maailman sisäisinä realistisinä ääninä.

4.2.2 *Takaikkuna*

Samanlaista kuvan ulkopuolisilla äänillä pelaamista on Hitchcockin elokuvassa *Takaikkuna* (*Rear Window* 1954, äänisuunnittelijana Richard LeGrand Jr.). Siinä käytetään myös kaupungin ääniä, vaikka itse kaupunkia ei koskaan nähdä. Takaikkunassa äänet ovat neutraalimpia kuin *Se7enissä*, mutta äänitilan ulottuvuudella pelataan hyvin samalla tavoin, joskin eri tarkoituksella. Takaikkunassa offscreen-äänimaailma on suhteessa elokuvan jännitykseen, välillä luoden sitä olemalla läsnä ja välillä jättämällä tilaa katsojalle keskittyä vain kuvan tapahtumiin. *Se7enissä* äänimaailmalla halutaan kertoa elokuvan maailman pahuudesta, kun taas *Takaikkunassa* äänillä vain ilmaistaan ympärillä oleva kaupunki.

4.2.3 *Lost Highway*

David Lynchin *Lost Highway* (1997, äänisuunnittelijana itse Lynch) on toisenlainen esimerkki kuvan ulkopuolisen äänimaailman merkityksestä: siinä ei kuvan ulkopuolista äänimaailmaa ole juuri lainkaan. Elokuvan diegeettinen äänimaailma on erittäin hiljainen, eikä offscreen-ääniä juurikaan ole. Ainoat äänet, mitä kuvan ulkopuolelta kuullaan (foleyta lukuun ottamatta), ovat muutama linnunlaulu, koiran haukunta ja autiomaan tuuli. Näistäkin vain linnunlaulu on sellainen, johon kuvassa tai dialogissa ei viitata. Tämä äänimaailman niukkuus luo kuvaan täysin erilaisen jännitteen ja painostavan tunnelman; kun maailma ympärillä on hiljaa, korostuvat kuvan tapahtumat ja ihmiset entisestään. Äänien poissaolo on yhtä lailla tapa luoda elokuvan tunnelmaa, kuin jos äänimaailma olisi rikas. Tämä tosin riippuu elokuvan tyylistä; perusdraamassa harvoin on kovinkaan merkityksellistä kuvan ulkopuolista äänimaailmaa, mutta se ei niissä ole tehokeino, vaan lähinnä draaman tyylilajiin kuuluva tapa tehdä ääniä (itse koen sen melko mielikuvituksettomaksi). Lynchin elokuvassa äänimaailma on tarkkaan harkittu valinta elokuvan tunnelman kannalta. Lynchin elokuvissa on usein hiljainen

diegeettinen äänimaailma, ja äänikerronta nojaa ei-diegeettisiin efekteihin ja Angelo Badalamentin musiikkiin. On tärkeää osata arvostaa myös hiljaisuutta; elokuvan äänimaailman toimivuus ei korreloi äänten määrän kanssa.

4.2.4 *Uhri*

Andrei Tarkovskin elokuvassa *Uhri* (*Offret*, 1986, äänisuunnittelijana Owe Svensson) hyvin keskeisenä äänenä toimivat lehmityttöjen kutsuhuudot. Itse naisia ei koskaan nähdä, ja lehmätkin nähdään vasta elokuvan lopussa. Huudot toimivat musiikin lailla, mutta ne on ajateltu diegeettisiksi ääniksi ja miksattu sen mukaan. Mielenkiintoisena huomiona lisättäköön, että elokuva ei sisällä juuri lainkaan scorea; scoreksi luultu japanilainen huilu tuleekin radiosta, ja kaukaisuudessa kuuluvat laivojen äänet voi helposti mieltää musiikiksi, vaikka ne ovatkin elokuvan maailman ääniä. Vain alku- ja lopputeksteissä kuullaan ei-diegeettistä musiikkia. Elokuvan diegeettisillä äänillä rakennetaan musiikki, joka mielestäni toimii paremmin kuin maailmaan kuulumaton score, joka usein häiritsee elokuvan maailmaan heittäytymistä ja sen kokemista todellisena. Owe Svensson sanoo itsekin filmsound.orgin haastattelussa (Carlsson), että mikäli ääniä olisi käsitelty ja järjestetty eri tavalla, olisi tarinan voimakas tunne menetetty, ja siitä olisi tullut kylmempi ja vähemmän merkityksellinen.

Uhrin juonen kannalta olennaiset lentokoneen äänet ovat ainoa merkki sodasta. Koneita ei koskaan nähdä, ne ovat läsnä vain äänenä ja talon tärinänä. On silti täysin selvää, että taivaalla lentää lentokone. Sitä ei tarvitse nähdä, pelkkä ääni riittää kertomaan, mitä tapahtuu. Talon tärinä on vain lisäys siihen, että kyseessä on iso kone, iso asia.

Andrea Tuppin kirjoittaa artikkelissaan And then there was sound: The films of Andrei Tarkovsky (Tuppin 1992, 236), että Tarkovskin elokuvissa usein vaaditaan katsojalta uskoa siihen, että pelkkä ääni todistaa jonkin asian olemassaolon, vaikka kyseistä asiaa ei koskaan nähtäisi. Tuppin kirjoittaa, että ihmisen taipumus yhdistää ääni sen näkymättömissä olevaan lähteeseen koherenssin vuoksi sallii meidän hyväksyä (myös elokuvassa) jonkin näkymättömissä olevan olemassaolo pelkän äänen perusteella. Tällä tavoin offscreen-ääni laajentaa elokuvan maailmaa, kun ihminen ”näkee” äänien lähteet, vaikka kuvassa niitä ei koskaan näytettäisi. Ihminen täydentää maailmaa

kuulemansa perusteella ja luo siitä ehjän mielikuvan. Tarkovskin elokuvissa äänillä on oma merkityksensä; ne eivät ole vain kuvaa ikuisesti tukevia toissijaisia elementtejä. Jokaisella äänellä voi olla oma, kuvasta itsenäinen merkityksensä, ja äänet luovat kuvan rinnalla oman maailmansa ja kertovat sen osan tarinasta, mihin kuva ei pysty. Tarkovskilla äänet ovat suhteessa elokuvan hengelliseen maailmaan, ja Tuppin kirjoittaakin, että se, että oppii kuulemaan (Tarkovskin) maailman on verrattavissa yhteyden muodostamiseen henkisen maailman kanssa.

5 Lopuksi

Elokuva on kulkenut pitkän matkan 1800-luvun lopun ja 1900-luvun alun ensimmäisistä kokeiluista nykypäivän blockbustereihin. Ääni tuli kunnolla mukaan vuonna 1927 elokuvassa *The Jazz Singer*. Elokuvaäänen alkuaika oli täynnä jakautuneita mielipiteitä puheen tarpeellisuudesta ja äänen sitomisesta kuvaan. Pikkuhiljaa alkoi kuitenkin kehittyä kokonaisvaltainen käsitys äänen mahdollisuuksista elokuvassa; siitä, mitä ääni voisi elokuvalla antaa. Alettiin ymmärtää jokaisen äänen osa-alueen merkitys ja ääntä alettiin tutkia paremmin.

Itse olen aina ollut eniten kiinnostunut siitä, mitä tapahtuu, kun äänillä ylitetään kuvan rajat. Minua on aina kiehtonut ajatus auditiivisesta maailmasta elokuvassa; miten rakentaa maailmaa pelkillä äänillä, jotka eivät ole suoraan kytköksissä kuvaan? Olen onnekseni saanut kokeilla tätä jonkin verran käytännössä ja saanut lisävahvistusta sille, että juuri tätä asiaa haluan elokuvissa tutkia. Myös hiljaisuus on osa tällaista äänellistä maailmaa. Olen aina arvostanut hiljaisuutta elokuvissa, myös siksi, että se vaatii äänisuunnittelijalta paljon enemmän rohkeutta kuin ääniraidan täyteen ahtaminen. Ilman hiljaisuutta ei voi olla ääniä, ja täyteen ahdettu ääniraita on kakofoniaa. Se ei tarkoita, ettei ääniä voisi olla paljon; on osattava valikoida ja sijoitella äänet oikein, ja tässä äänten rytmiiikan ymmärtäminen on olennaista.

Kieltämättä itse kuulun – ainakin toistaiseksi – ihmisiin, jotka ehkä liiankin kanssa panttaavat ääniä elokuvassa saadakseen ne tarkkaan valitseman muutamien äänten kuulumaan haluamallaan tavalla. Olen hiljaisuuden ystävä, ehdottomasti. Rakastan kaukaisuudesta kuuluvia pisteääniä, jotka eivät mitenkään liity kuvan tapahtumiin,

vaan kertovat omaa tarinaansa kuvaa ympäröivästä maailmasta. Luulen, että pikkuhiljaa olen matkalla johonkin kahden ääripään väliin.

Kirjoittaessani tätä opinnäytetyötä hämmästyin eniten siitä, miten hyvin ääntä on ymmärretty jo aivan äänielokuvan alkuaskeleilla. Toki puhe-elokuvat olivat silloin suosituimpia ihmisten totutella uuteen elokuvamuotoon, mutta lähdekirjoja lukiessani huomasin, että monella oli jo pitkällekin kehittynyt tapa hahmottaa ääntä elokuvassa. Olin ajatellut, että äänielokuvan alkuaikoina kirjoitetut artikkelit saattaisivat ehkä huvittaa liikuttavuudessaan, mutta yllättäen niissä olikin hyvin paljon yhtäläisyyksiä nykyisiin näkemyksiin. On ihmeellistä, miten paljon elokuva on voinut kehittyä vuosikymmenten saatossa, vaikka ajatukset tekemiseen ovat olleet olemassa jo varhain. Tietenkin täytyy ottaa huomioon teknologian vaikutus kehitykseen, mutta silti tämä hämmästytti ja ilahdutti minua.

Otin käyttööni elokuvaääntä jaotellessani yleisimmän tavan jakaa ääni: dialogi, efektit, musiikki. Tämä oli aiheeni kannalta kätevin jaottelutapa, sillä en halunnut paneutua liian yksityiskohtaisesti muihin kuin diegeettiseen offscreen-ääneen. Oli siis hyvä saada jonkinlainen perusjaottelu, joka ei kuitenkaan veisi minua termien ja käsitteiden suohon. Toinen jaottelumalli, jota käytin, oli Michel Chionin piirakkamalli, jossa jaotellaan ääni kolmeen osaan riippuen sen suhteesta kuvaan ja elokuvan maailmaan. Tämä malli oli mielessäni jo alusta asti, ja koin sen palvelevan tarkoitustani parhaiten. Sillä sai selkeästi demonstroitua, miten ääni jakaantuu onscreen-ääniin, offscreen-ääniin sekä ei-diegeettiseen ääneen ja miten nämä taas sijoittuvat akselilla akusmaattinen alue/visuaalinen alue.

Toivon, että opinnäytetyöni herättäisi ihmisiä ajattelemaan äänen mahdollisuuksia elokuvassa laajemmin. Toivon, että muutkin kuin äänisuunnittelijat havahtuisivat enemmän siihen, ettei ääni-ilmaisu elokuvassa tarkoita vain musiikkia. Harmillisen usein törmää siihen, ettei äänen ilmaisutehoa ymmärretä; liian monesti ohjaajien kanssa istuessani olen kuullut lauseen ”tässä tulee tämä herkkä/pelottava/jännittävä/haiea/tärkeä kohta, niin tähän sitten vaan musiikkia”. Itse haaveilen äänisuunnittelevani elokuvan, johon ei tulisi lainkaan scoremusiikkia tai ei-diegeettisiä tehosteita, vaan kaikki äänet olisivat diegeettisiä, elokuvan maailmaan

kuuluvia ääniä, jotka soisivat niin onscreeninä kuin offscreeninäkin. Se olisi minulle todellista äänitaidetta.

Olen erityisen tyytyväinen, että pystyin kirjoittamaan tämän työn käyttämättä monimutkaisia termisumppuja tai menemättä liikaa äänen teknisiin ominaisuuksiin. Halusin kirjoittaa niin, että kuka tahansa voi ymmärtää, mistä puhun. Olen itse selkeästi enemmän ilmaisuun kuin teknisyyteen painottuva – ei niin, että nämä sulkisivat toisensa millään tavoin pois. Jos kuitenkin keskittyy liikaa äänen tekniikkaan, saattaa menettää kyvyn ilmaista äänellä – ja se on kuitenkin elokuvaäänien perimmäinen tarkoitus. Siksi pyrin antamaan paljon esimerkkejä tutuista elokuvista, jotta käyttämäni käsitteet ja ilmaisemani käsitykset tulisivat paremmin ymmärretyiksi. Mielestäni muiden näkemykset, joista kirjoitin, syvensivät omaa käsitystäni elokuvaäänestä yleisesti sekä erityisesti kuvan ulkopuolisesta äänestä.

Jos jotain opinnäytteessäni kritisaisin, niin ehkä tuoreempien näkemysten puutetta äänisuunnittelijoilta. Kirjoitan paljon historiasta, mutta olisin voinut myös kirjoittaa siitä, mitä nykypäivän äänisuunnittelijat ajattelevat diegeettisen offscreen-äänien käytöstä. Osasyyn siihen, miksi en näin tehnyt, oli aiheeseeni liittyvien lähteiden saamisen hankaluus. Osaksi luulen, että jäin vain niin kiinni varhaisempiin kirjoituksiin, etten muistanut palata nykyhetkeen. Olin niin innoissani siitä, miten kehittyneesti äänestä ajateltiin jo aivan sen alkumetreillä, etten tehnyt ajatuksissani tilaa myös nykypäivän tilanteelle. Toisaalta halusinkin antaa historialle paljon tilaa, sillä on mielenkiintoista lukea, miten sen ajan rajoittuneesta tekniikasta huolimatta ajatukset olivat niin pitkälle vietyjä.

Jatkossa toivon sekä näkeväni että tekeväni elokuvia, joissa elokuvan maailman äänet soivat!

Lähteet

Kirjalliset lähteet:

Altman, Rick 1992. Sound theory, sound practice. Routledge, the American Film Institute.

Tuppin, Andrea 1992. And then there was sound: The films of Andrei Tarkovsky. Teoksessa Altman, Rick (toim). Routledge, the American Film Institute, 1992. 235-248.

Weis, Elizabeth, Belton John 1985. Film Sound: Theory and practice. Columbia University Press.

Chion, Michel 1994. Audio-Vision – Sound On Screen. New York: Columbia University Press.

David Brodwell, Kristin Thompson 1985. Fundamental aesthetics of sound. Teoksessa Weis, Elizabeth & Belton John (toim). Film Sound: Theory and practice. Columbia University Press, 1985. 181-199.

Doane, Mary Ann 1980. The voice in the cinema. Teoksessa Weis, Elizabeth & Belton John (toim). Film Sound: Theory and practice. Columbia University Press, 1985. 162-176.

Clair, René 1929. The Art of Sound. Teoksessa Weis, Elizabeth & Belton, John (toim). Film Sound: Theory and practice. Columbia University Press, 1985. 92-95.

Cavalcanti, Alberto 1939. Sound in films. Teoksessa Weis, Elizabeth & Belton, John (toim). Film Sound: Theory and practice. Columbia University Press, 1985. 98-111.

Sonnenschein, David 2001. Sound design: The expressive power of music, voice and sound effects in cinema. Michael Wiese Productions.

Bela Balazs 1948. Theory of the Film: Sound. Teoksessa Weis, Elizabeth & Belton John (toim). Film Sound: Theory and practice. Columbia University Press, 1985. 116-125.

Kael, Paulina 1965. I lost it at the movies. Boston, Little, Brown.

Kracauer, Siegfried 1960. Theory of Film: The Redemption of Physical Reality. Oxford University Press. 102-132.

Knowles Marshall, Janes 1988. America in Film and Fiction. Yale-New Haven Teachers Institute. Verkkojulkaisu.

<http://yale.edu/ynhti/curriculum/units/1988/4/88.04.04.x.html#b>

Carlsson, Sven. Sound in Tarkovski's *Sacrifice*.

Verkkojulkaisu. <http://filmsound.org/owesvensson/>

Elokuvat:

Uhri (Offret) 1986. Ks: Andrei Tarkovski. O: Andrei Tarkovski. T: Svenska Filminstitutet/Anna-Lena Wibom.

Seitsemän (Se7en) 1995. Ks: Andrew Kevin Walker. O: David Fincher. T: Arnold Kopelson.

Takaikkuna (Rear window) 1954. Ks: John Michael Hayes. O: Alfred Hitchcock. T: James C. Katz.

Lost Highway 1997. Ks: David Lynch, Barry Gifford. O: David Lynch. T: Deepak Nayar, Tom Sternberg, Mary Sweeney.

Kirkonkylä Kyrkby 2010. Ks: Anumirjami Tukia. O: Elise Pietarila. T: Marianne Mäkelä/Metropolia.

Ystävät hämärän jälkeen (Låt den rätte komma in) 2008. Ks: John Ajvide Lindqvist. O: Tomas Alfredson. T: Carl Molinder, John Nordling.

Liitteet

Liite 1. Opinnäytetyön teososa 8. Formaatti DVD.